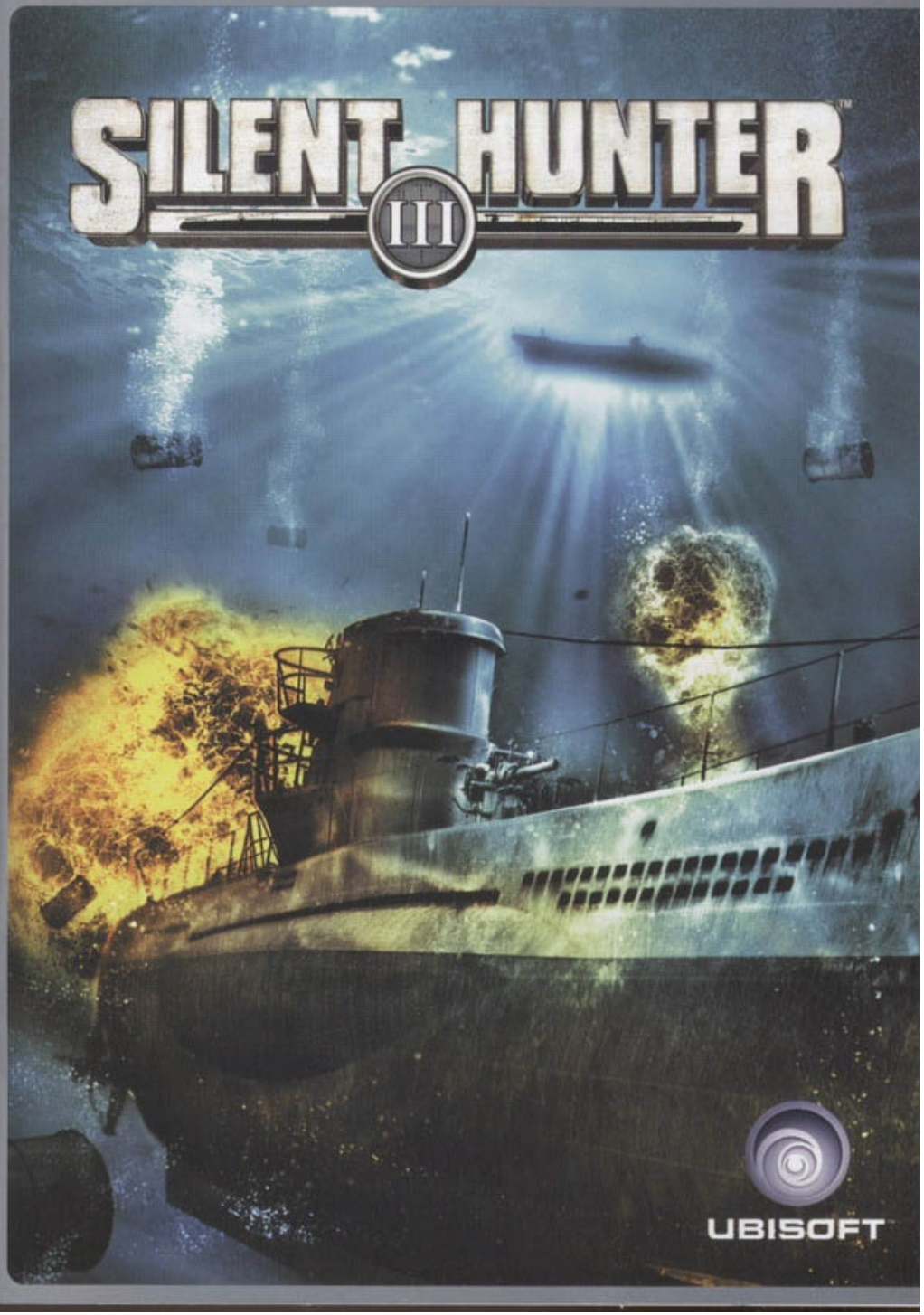
MANUAL USUARIO

CODEGAME ENTERTAINMENT

SILENT HUNTER™ III



UBISOFT

Introducción 2

Preparativos 3

Requisitos del sistema 3
Instalación de Silent Hunter III 3
Desinstalación de Silent Hunter III 4
Inicio del juego 4

Modos de Juego 4

Academia naval 5
Misiones individuales 5
Editor de misiones 6
Modo de carrera 6
Multijugador (Multiplayer) 10
Museo 10

Manejar el Submarino 5

Interfaz principal de usuario 11
Desplazarse en el submarino 13
Descripción de estaciones 14
Órdenes de los oficiales 27
Ataques con torpedos 37

Garantía/derechos de propiedad industrial e intelectual 6

Garantía 45
Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual 45

SAT (Servicio de Atención Técnica)/Pistas y trucos/¡Aviso para la salud! 7

SAT (Servicio de Atención Técnica) 46
Pistas y Trucos 46
¡Aviso para la salud! 46

Agosto de 1939. La Segunda Guerra Mundial está a punto de comenzar. Los lobos grises, los submarinos de la Kriegsmarine alemana, salen a la mar. Se avecina una batalla en el Atlántico. El objetivo – eliminar las líneas inglesas.

Seis años después, concluye la guerra, y Alemania queda arruinada. La flota de submarinos, denominados también U-boote, ha sido aniquilada, 30.000 de sus 40.000 hombres han muerto en el mar. Aún así, en una lucha dura pero justa, han conseguido éxito, a pesar de las nefastas expectativas y de la proporción de sus fuerzas. En algunos momentos de la guerra, han estado a punto de derrotar al Imperio británico.

En el lado de los Aliados, el coste de la victoria ha sido aún más grande. Más de 30.000 marinos mercantes han perdido la vida en esta batalla, así como los miles de militares de todas las divisiones de la armada y 20 millones de toneladas de mercancía yacen en el fondo del mar.

Y el coste emocional de la guerra ha sido incluso mayor.

No obstante, éste también es un momento de gran desarrollo tecnológico. Las defensas submarinas aliadas han descubierto la forma de defenderse de los ataques de los submarinos y de la lucha submarina.

Pero lo realmente innovador está ocurriendo en Alemania. Recién entrado en servicio, aunque nunca utilizado en combate, el revolucionario submarino Tipo XXI es un prototipo del desarrollo submarino después de la guerra en una de las mayores flotas del mundo. Este hecho evidencia el alto nivel de profesionalidad y experiencia de la fuerza submarina y de sus ingenieros.

Este juego rinde homenaje a todos los que sirvieron en la mar –Aliados o Eje- en los principales años de la Segunda Guerra Mundial.

"Lo único que temía en la guerra
era la amenaza de los submarinos."

W.S.Churchill, La Segunda Guerra Mundial

SCAN BY MALDINI200

WWW.PCTORRENT.COM

Esta sección te ayudará con los preparativos para comenzar a jugar a Silent Hunter III. Te recomendamos leer esta sección aunque seas un veterano en anteriores títulos de Silent Hunter.

Requisitos del sistema

Sistema operativo compatible: Windows® XP/2000
Procesador: Pentium® III 1.4 GHz o AMD Athlon™ 1.4 GHz o superior (Pentium IV 2.0 GHz o AMD Athlon 2.0GHz o superior, recomendado)
RAM: 512 MB (recomendado 1 GB)
Tarjeta de video: tarjeta de gráficos de 64 MB DirectX® 9 (tarjeta recomendada compatible 128 MB DirectX) (ver lista de compatibles *)
Tarjeta de sonido: tarjeta PCI compatible con DirectX 9
Versión de DirectX: DirectX 9 o superior (incluido en el disco)
DVD-ROM: 4x DVD-ROM drive o superior (sólo DVD-ROM)
Espacio disco duro: 2 GB

***Tarjetas compatibles en el momento del lanzamiento**
NVIDIA® GeForce™ 3/4/FX, a excepción de las tarjetas serie MX, tarjetas de la gama ATI® Radeon™ 8500/9000 o superiores.

Sólo se podrá jugar con estos chipsets. Pueden ser compatibles otros chipsets tras el lanzamiento. Para una lista actualizada de los chipsets compatibles, consulte la sección FAQ de este juego en el sitio Web de asistencia. http://support.ubi.com

AVISO: Este juego contiene tecnología para evitar copias que puede entrar en conflicto con algunos discos y unidades virtuales.

Instalación de Silent Hunter III

Debes instalar Silent Hunter III antes de comenzar a jugar. Para instalar el juego, inserta el DVD de Silent Hunter III y espera a que aparezca la ventana de inicio. Haz clic en Instalar (Install) y sigue las instrucciones.

Si tienes desactivada la opción autoarranque, puedes ejecutar el instalador manualmente. Elige Windows Explorer en el submenú de programas en el menú de Inicio de Windows. Elige el icono del DVD de Silent Hunter III para ver los archivos del DVD . Busca el archivo Setup.exe y haz doble clic para ejecutarlo.

Desinstalación de Silent Hunter III

Para desinstalar el juego, elige Desinstalar (Uninstall) del menú Inicio Silent Hunter. Ves a Configuración y después a Panel de Control, elige Añadir/Quitar programas y haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre Silent Hunter III para eliminarlo. Se eliminarán el juego y todos sus componentes a excepción de las partidas grabadas.

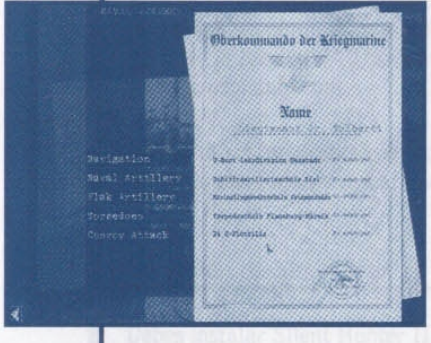
Inicio del juego

En el menú Inicio, elegir Programas: Silent Hunter III: Silent Hunter III.
Aparecerá el video de introducción, tras el cual se accederá al menú principal. Desde el menú principal, puedes acceder a todas las características del juego. Consulta las secciones del manual para mayor detalle.

Academia naval

El menú de Academia naval permite acceder a un grupo de cinco tutorials. Cada tutorial se centra en un grupo de aspectos del juego:

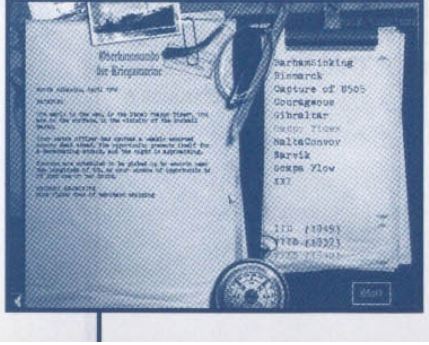
- Curso de navegación:
  - Control de dirección del submarino.
  - Control de velocidad del submarino.
  - Controles de inmersión del submarino.
- Curso de artillería naval:
  - Tiro con cañón de cubierta.
  - Gestión de la munición del cañón de cubierta.
- Curso de artillería de cañón antiaéreo:
  - Tiro con cañón antiaéreo.
- Curso de torpedos:
  - Uso del periscopio.
  - Manejo de los tubos lanzatorpedos.
  - Ataques con torpedo.
- Curso de ataque a convoys:
  - Posicionamiento en inmersión.
  - Prioridad de blancos.
  - Evitar detección.



Puedes jugar a cada tutorial en modo de formación o como un examen. En cada tutorial que realices como un examen te darán una nota de aprobado o suspenso, con una evaluación de calidad. Puedes volver a realizar un tutorial incluso si has suspendido. Sólo se graban los mejores resultados de cada tutorial.

Nota: Si apruebas todos los tutorials obtendrás reconocimiento extra cuando inicies el modo de Carrera.

Misiones individuales



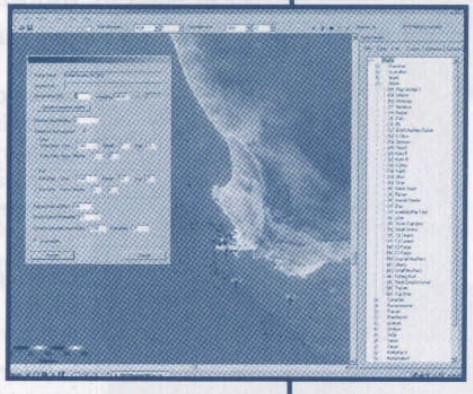
El menú Misiones individuales (Single Missions) permite acceder a misiones individuales y a escenarios históricos. Desde esta pantalla podrás iniciar nuevas misiones creadas con el Editor de misiones (Mission Editor) o descargarlas de Internet.

El menú consiste en dos partes principales:

- La lista en la esquina superior derecha muestra las misiones disponibles.
- En la parte izquierda de la pantalla se muestra una breve descripción de la misión seleccionada actualmente.

Si quieres realizar la misión con un modelo de submarino diferente al seleccionado por el creador de misiones, utiliza la lista de desplazamiento que aparece en la parte inferior de la pantalla.

Editor de misiones



Si quieres algo más que las misiones de un solo jugador que vienen en el juego, la primera solución es utilizar el Generador de misiones (mission generator). Si buscas algo más complejo, prueba el Editor de misiones (Mission Editor) –que se incluye como un ejecutable a parte del juego.

Puedes utilizar el Editor de misiones para crear una nueva misión desde cero, o para editar los datos de campaña para la campaña dinámica. Pero asegúrate de guardar todo lo que edites o conseguirás una instalación del juego totalmente inutilizable.

Las misiones de único jugador utilizan también el motor de campaña dinámica, así que no tendrás que preocuparte por llenar el mar con barcos. El juego se encargará de hacerlo y lo hará, además, con precisión histórica.

En el DVD del juego se puede acceder a toda la documentación sobre el Editor de misiones (Mission Editor).

Modo de carrera

El núcleo de Silent Hunter III es el Modo de carrera (Career mode). El juego funciona con un motor de campaña dinámico y arbitrario basado en la realidad histórica. Cada vez que juegas puedes tener una carrera única.

RECONOCIMIENTO PROFESIONAL (CAREER RENOWN)

Como medida de tu rendimiento, en cada patrulla irás acumulando "méritos" por lograr objetivos y destruir unidades enemigas. Los reconocimientos se acumularán a medida que juegas en el Modo de carrera. Con tus méritos podrás acceder a mejores tipos de submarinos, equipos mejorados o nuevos miembros de la tripulación.

Nota: Si tu reconocimiento cae a valores negativos, tu carrera puede acabar de repente.

CRONOLOGÍA DE LA CARRERA

La cronología irá evolucionando en el momento en el que inicies la carrera. El tiempo dedicado a una patrulla se añadirá al tiempo que has pasado en la base.

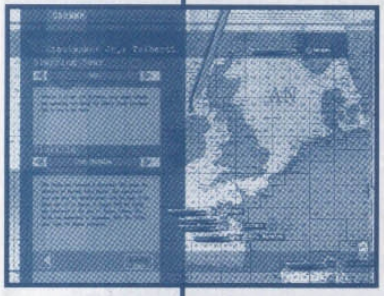
Entre patrullas, realizarás varias acciones: reparar un submarino dañado tras una patrulla, cambiar el tipo de submarino o actualizar un sistema.

Pasarás como mínimo dos semanas (en tiempo del juego) entre patrullas en la base.

Nota: Independientemente de cuando comiences la carrera, la guerra terminará en mayo de 1945.

OPCIONES DE CARRERA

Comenzar una nueva carrera



Aunque la campaña cuenta con elementos aleatorios, puedes personalizar algunas cosas a tu gusto. Eligiendo un año de inicio y una asignación inicial de flotilla, podrás cambiar el tipo de submarino con el que comenzarás la campaña, el escenario de operaciones, e incluso la naturaleza de la batalla que comandarás.

Año de inicio

La campaña puede comenzar en cualquier momento entre 1939 y 1943. Cuanto más tardes comiences la campaña, más duro será el enemigo.

Iniciar una flotilla (Starting a Flotilla)

Esta opción determinará la base de operaciones y el tipo de submarino.

- 1ª Flotilla
  - 1939: U-boot Tipo IIA
  - 1940: U-boot Tipo IID
  - 1941: U-boot Tipo VIIB
  - 1942: U-boot Tipo VIIC
- 2ª Flotilla
  - 1940: U-boot Tipo VIIB
  - 1941: U-boot Tipo IXB
  - 1942: U-boot Tipo IXC
- 7ª Flotilla
  - 1939: U-boot Tipo IIA
  - 1940: U-boot Tipo IID
  - 1941: U-boot Tipo VIIB
  - 1942: U-boot Tipo VIIC
  - 1943: U-boot Tipo IXC
- 10ª Flotilla
  - 1942: U-boot Tipo IXB
  - 1943: U-boot Tipo IXC
- 11ª Flotilla
  - 1942: U-boot Tipo VIIC
  - 1943: U-boot Tipo VIIC/41

- 29ª Flotilla
  - 1941: U-boot Tipo VIIB
  - 1942: U-boot Tipo VIIB
  - 1943: U-boot Tipo VIIC

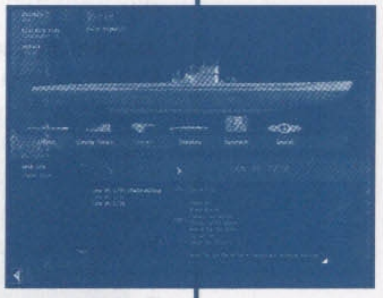
OPCIONES DE CARRERA EN BASE (CAREER ON-BASE OPTIONS)

Cuando inicies una carrera y cada vez que regreses de las patrullas, podrás acceder al menú principal de carrera (Main Career). En este menú tendrás acceso a varias opciones según el modo de carrera.

OPCIONES DE SUBMARINOS (U-BOAT OPTIONS)

Este menú te permitirá acceder a:

- Nuevos tipos de submarinos.
- Versiones actualizadas de torres de órdenes de maniobra.
- Nuevas versiones de cañones antiaéreos.
- El armamento de torpedos del submarino antes de abandonar una misión.
- Acceso a versiones nuevas o actualizadas de sistemas del submarino.
  - Actualizaciones de motores.
  - Snorkel.
  - Baterías.
  - Hidrófonos.
  - Sónar.
  - Radar.
  - Aviso del radar.
  - Señuelos de sonar.
- Insignias personalizadas de submarinos



Si quieres cambiar a un submarino nuevo o actualizarlo, te costará renombre. Para acceder antes a nuevos tipos de U-boote, necesitarás grandes dosis de renombre.

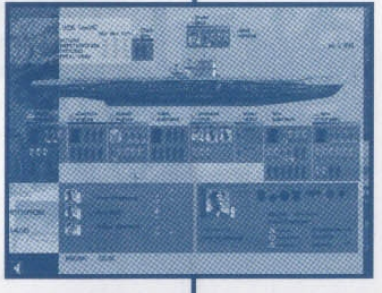
Aunque cargar un torpedo no te costará nada, si requerirá renombre cargar tipos de torpedos más avanzados, al igual que mejorar o añadir nuevos sistemas al U-boot.

Según el rendimiento obtenido en las patrullas, podrás llevar un emblema y personalizarlo.

Opciones de barracones (Barracks options)

Este menú te permitirá:

- Reemplazar pérdidas de tripulación.
- Incorporar más tripulación a la inicial.
- Preacordar la tripulación en cualquier configuración.
- Reclutar tripulación experimentada.



Opciones de jugador (Player Options)

Este menú te permitirá:

- Analizar tu evolución en la carrera actual.
- Analizar tu evolución patrulla a patrulla.
- Ver tus reconocimientos.
- Solicitar traslado a una nueva flotilla.
- Promocionar a tu tripulación.
- Especializar a la tripulación.
- Condecorar a la tripulación tras cada patrulla.

Te concederán medallas y rangos a medida que avances en la campaña, dependiendo de las condiciones específicas de tu servicio de combate.

Puedes solicitar el traslado a una nueva flotilla cuando quieras, pero sólo se aceptará tu solicitud si has demostrado que eres un buen capitán de submarino.

Entre patrullas, a medida que la tripulación va acumulando experiencia de combate, podrás promocionar o cualificar a algunos de los miembros de la tripulación. De esta forma, la tripulación será más fuerte y eficiente.

Al finalizar una buena patrulla recibirás méritos para la tripulación. Las condecoraciones son un ascenso agradecido por los miembros de la tripulación y tienen un efecto beneficioso. Puede que consigas una tripulación elite que mejore considerablemente tu rendimiento en las patrullas.

Opciones de carrera (Career Options)

Este menú permite:

- Elegir la dificultad del juego.
- Ajustar la configuración de video
- Ajustar la configuración de sonido

Guardar carreras (Career Saving)

Se realizarán dos autoguardados en cada patrulla de la carrera, una vez antes de salir en patrulla y la otra al regreso.

También puedes guardar durante las patrullas. Todos estos guardados estarán disponibles para un perfil de carrera determinado.

Si comienzas una nueva carrera con el mismo perfil, perderás los guardados realizados anteriormente con ese perfil.

Cargar una carrera (Career Loading)

Para cargar carreras guardadas, debes elegir un perfil de carrera creado anteriormente.

En el panel podrás ver los detalles más relevantes de la carrera guardada.

Dado que las carreras guardadas se almacenan en orden cronológico, si cargas una carrera guardada muy pronto, se borrarán los guardados posteriores de esa carrera.

Multijugador (Multiplayer

Silent Hunter III es compatible con juego multijugador LAN de hasta ocho jugadores y juegos online de hasta cuatro jugadores, en Ubi.com. Hay dos modos disponibles: misiones creadas (scripted) y misiones generadas (generated).

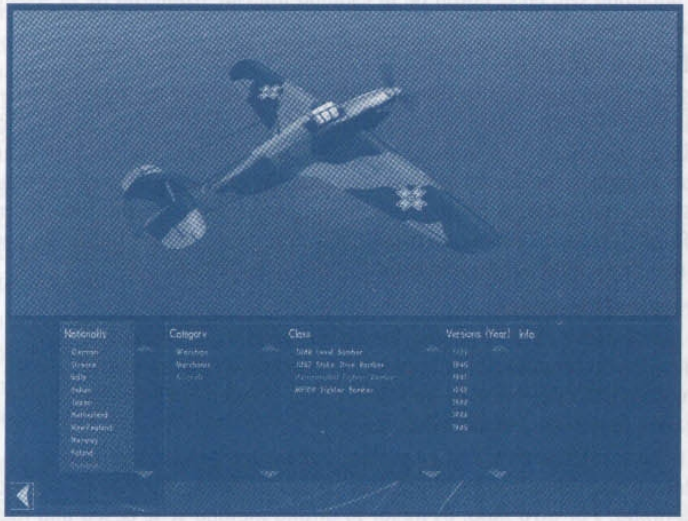
La misión creada incluye en la cubierta del juego varias batallas de convoy famosas. Se pueden añadir más misiones creadas con el Editor de Misiones.

Las misiones generadas se basan en datos de la campaña. Con el generador de misiones, el anfitrión elegirá opciones específicas como fecha de inicio y tipo de misión, experiencia de los enemigos, posiciones de inicio de los submarinos y otras opciones.

Museo

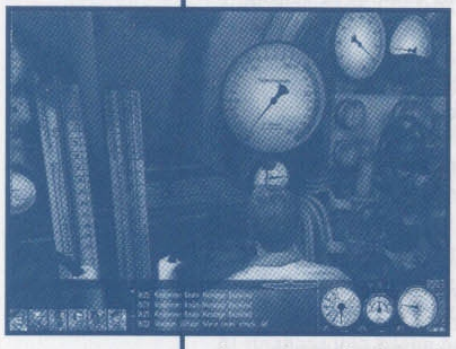
Con la interfaz Museo (Museum) te familiarizarás con los aviones, barcos y submarinos que se incluyen en el juego. Es importante conocer al enemigo antes de enfrentarte a él en el campo de batalla y aquí es donde debes hacerlo.

Las unidades están clasificadas por nacionalidad y tipo. Para un modelo o clase determinado, puedes comprobar qué versiones de armamento se utilizan durante la guerra.



Como capitán, debes gobernar el submarino de forma eficiente. Tendrás que moverte de estación en estación, manteniendo los parámetros de funcionamiento del submarino, la situación táctica, y vigilar a la tripulación.

INTERFAZ PRINCIPAL DE USUARIO (MAIN PLAYER INTERFACE)



La interfaz principal del usuario está concebida para mantener las funciones vitales del submarino a tu alcance. Por eso, aparece en la pantalla en casi todos los menús del juego. Los principales elementos de la interfaz son:

- El Panel rápido de controles (Quick Controls Panel).
- El Registro de mensajes (Messages Log).
- El Panel de estaciones (Stations Panel).
- El Panel de oficiales (Officers Panel).
- Indicador de detectabilidad (Stealth Meter).

A continuación de explica cada uno de estos elementos.

PANEL RÁPIDO DE CONTROLES (QUICK CONTROLS PANEL)

En este panel encontrarás los comandos e instrumentos más comunes para maniobrar el submarino: velocidad, dirección y profundidad. En cada sección, puedes alternar entre mostrar dos instrumentos que se utilizan para el mismo fin haciendo clic en el botón de la esquina inferior izquierda de la sección determinada.

Velocidad (Speed)

Los controles que fijan la velocidad del submarino son los Telégrafos de máquinas (Engines Telegraph), que requieren un determinado régimen de la Sala de máquinas, y el indicador de velocidad (nudos), que permite fijar una determinada velocidad que deben alcanzar las máquinas. Ten en cuenta, no obstante, que factores como poner en funcionamiento los motores eléctricos, reparar averías o carecer de tripulación suficiente, pueden influir en que el equipo de la Sala de máquinas no cumpla tu solicitud.

Dirección(Direction)

Se puede hacer virar el submarino de dos formas: haciendo clic en el indicador de timones hacia la posición deseada o solicitando una nueva dirección con respecto a tu posición actual –haciendo clic en la brújula y dejando actuar al Jefe de máquinas.

El primer método es útil si se quiere realizar un viraje de un tipo determinado –depende de la posición de los timones– durante un tiempo indefinido. Por otro lado, es mejor el último método si se desea una magnitud precisa y un tipo de giro fijo –el máximo para las condiciones actuales–.

En la misma sección se puede ver la brújula magnética que indica la dirección actual en la parte superior del panel.

Consejo: Virar el submarino requiere una velocidad mínima, de lo contrario, los timones no tendrán efectividad. A mayor velocidad del submarino, mayor será la velocidad del giro.

Control de profundidad (Depth Control)

La profundidad se puede cambiar haciendo clic en el indicador de profundidad. Están disponibles dos versiones del instrumento. La versión reducida, para profundidades de menos de 25 m, es útil para realizar cambios de profundidad cerca de la superficie para subir a profundidad de periscopio, de snorkel o emerger a superficie. Estas configuraciones de profundidad aparecen marcadas claramente en el instrumento.

Si tienes que sumergirte más de 25 m, utiliza la versión con escala más amplia del profundímetro.

Ambas versiones muestran la profundidad de la quilla del submarino; por esta razón, la profundidad mínima indicada será de unos 4 metros.

Consejo: Aunque se puede cambiar la profundidad a velocidad cero con los tanques de lastre y el aire comprimido, este proceso se realiza mejor si existe algo de velocidad, utilizando los planos de inmersión.

Cuando ordenes cambios de profundidad, debes tener en cuenta que cada submarino tiene una profundidad operacional máxima, que aparece marcada en verde en los profundímetros. Es arriesgado sumergirse más de esa profundidad, aunque puede ser útil para evitar ser detectado o para ataques de cargas de profundidad. No obstante, cuando se llega a la sección roja del indicador de profundidad, te estás arriesgando a fallo en la presión y al desastre.

RELOJ Y COMPRESIÓN DEL TIEMPO (TIME COMPRESSION AND CLOCK)

Puedes fijar el nivel de compresión del tiempo de x1 a x1024. La compresión del tiempo es absolutamente necesaria cuando realizas grandes distancia, ya que acelera el paso del tiempo. No obstante, ten en cuenta que:

No podrás configurar una compresión superior a 32x en la estación del Mapa de Navegación.

La aceleración del tiempo se reducirá automáticamente en varias situaciones, como por ejemplo cuando estás cerca de otros barcos o de tierra.

REGISTRO DE MENSAJES (MESSAGES LOG)

Los informes que se reciben de los oficiales o de la tripulación se incorporan al registro de mensajes. Cada entrada contiene:

Hora del informe.

Función de la persona responsable.

Texto del informe.

Cuando se seleccione un oficial del Panel de oficiales, los informes que se reciban de ese oficial aparecerán resaltados en el registro.

PANEL DE ESTACIONES (STATIONS PANEL)

Este panel permite acceder rápidamente con el ratón a determinadas secciones del submarino o interfaces del juego. Simplemente haciendo clic en el icono deseado serás transportado a esa estación. De arriba a abajo, los atajos son:

- Sala de mando (atajo: F2)
- Periscopio de ataque (atajo: F3)
- Puente (atajo: F4)
- Mapa de navegación (atajo: F5)

- Ordenador de datos del torpedo (TDC) (atajo: F6)
- Gestión de averías y tripulación (atajo: F7)
- Órdenes de misión (atajo: F8)
- Sala de radio (atajo: F9)
- Cañón (atajo: F10)
- Cañón antiaéreo (atajo: F11)
- Cámara (atajo: F12)

PANEL DE OFICIALES (OFFICERS PANEL)

Puedes contactar con los miembros más importantes de la tripulación a través del Panel de oficiales. De izquierda a derecha son:

- Jefe de máquinas
- Navegador
- Oficial de armas
- Hombre del sonar
- Hombre de la radio
- Oficial de guardia

Nota: Los oficiales y tripulación que aparecen en el panel son los asignados a las estaciones en ese momento, a través de la Interfaz de Gestión de Tripulación (Crew Management Interface). No son necesariamente los más cualificados para ese trabajo en particular.

El Panel de oficiales tiene una doble funcionalidad. Se puede seleccionar un oficial haciendo clic sobre él, quien presentará sus órdenes principales y señala los mensajes recibidos de esa estación en el registro de mensajes.

Haciendo clic en el oficial, te trasladarás inmediatamente a su estación, y de este modo podrás supervisarlo e incluso, asumir manualmente algunas de sus tareas.

INDICADOR DE DETECTABILIDAD (STEALTH METER)

Este icono representa el factor global de detectabilidad del submarino. Depende de los siguientes factores:

- **Velocidad (Speed):** Cuanto más rápido giren las hélices, más ruido harás y podrás ser detectado más fácilmente por el hidrófono.
- **Altura (Height):** Cuanto más sobresalga el submarino del agua, más fácil será detectarlo visualmente o por el radar.
- **Condiciones meteorológicas (Weather):** Las olas de gran altura harán que el submarino sea más difícil de detectar.
- **Nivel de luminosidad (Light Level): Si está oscuro, nadie ve nada, ni siquiera el enemigo, a no ser que alguien encienda una bengala.**

La representación se realiza mediante colores. El verde significa que estás en un lugar seguro, mientras que el rojo no es nada bueno.

Nota: el indicador de detectabilidad sólo indica el nivel de furtividad del submarino, no te indicará si has sido detectado por un enemigo.

DESPLAZARSE EN EL SUBMARINO

Silent Hunter III ha sido concebido para que el jugador se sumerja en el papel de un capitán de submarino y poder acceder rápidamente a las estaciones de submarino vitales para su trabajo.

En general, en todos los tipos de submarinos se pueden visitar las siguientes estaciones:

- Sala de mando:
  - Estación del Jefe de máquinas
  - Estación del oficial de ataque
  - Estación de navegador
  - Periscopio de observación
  - Interfaz de gestión de averías y tripulación
- Torre de mando
  - Periscopio de ataque
- Sala de radio
  - Estación de radio
  - Estación de sonido
  - Diario del capitán
- Puente
  - UZO
  - Cañón de cubierta
  - Cañones antiaéreos

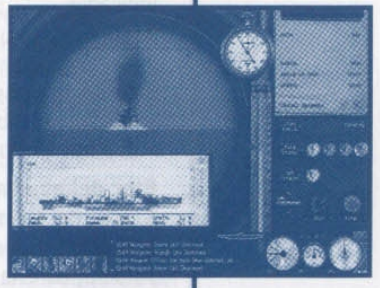
Hay varias formas de moverse entre estaciones y el mejor método es a través del medio 3D. Para esta opción, el ratón en el controlador principal:

- Pincha en el botón izquierdo del ratón (BIR) en una puerta para entrar.
- Pincha con el botón derecho del ratón (BDR) en un oficial para moverlo a su estación.
- Haz clic con el BIR sobre un oficial o instrumento para interactuar con él.
- Haz clic y mantén pulsado el BDR para capturar el ratón y girar la vista.

Si crees que este método es muy lento, utiliza los botones de la interfaz en la esquina superior derecha o los accesos directos del teclado para acelerar tus movimientos. Para un máximo resultado te recomendamos una combinación de los tres métodos.

DESCRIPCIÓN DE ESTACIONES

ESTACIÓN DEL PERISCOPIO (PERISCOPE STATION) (ATAJO: F3)



La herramienta principal en la observación y ataque submarino es el periscopio. La mayoría de los submarinos están equipados con dos tipos:

- Periscopio de ataque:
  - Cabeza más pequeña, más difícil de detectar para el enemigo.
  - Mayor magnificación, permitiendo mejor observación de los objetivos.
- Periscopio de observación:
  - Cabeza de mayor tamaño, que transmite mejor la luz.
  - Mayor campo de visualización para detectar más rápido los objetivos.
  - Puede inclinarse más grados; muy útil para buscar aviones.

Ambas estaciones de periscopio tienen las mismas funcionalidades y controles. En la interfaz, interactuarás con las siguientes áreas:

Visualización con el periscopio (Periscope View)
Dominando la pantalla, el periscopio ofrece la imagen del mundo exterior. Si haces clic en el periscopio, podrás rotarlo.

Atajos:
- **Flechas:** Giran la vista.
- **Shift + Flechas:** Gira la vista más rápido.
- **Ctrl + Flechas:** Rota la vista despacio.

Manivela para subir/bajar el periscopio (Periscope Up/Down Lever)
Cuando estás sumergido, tendrás que elevar el periscopio a la superficie para comprobar los alrededores. Lo podrás hacer pinchando en la parte correspondiente de la manivela de control.

Atajos:
- **PgUp:** Elevar el periscopio gradualmente.
- **PgDn:** Bajar el periscopio gradualmente.
- **Ctrl PgUp/PgDn:** Elevar/bajar completamente el periscopio.

Indicador de profundidad Papenberg (Papenberg Depth Meter)
Cuanto más sobresalga el periscopio del agua, más fácil será de detectar Debes mantenerlo lo más bajo posible, ayudándote con el indicador Papenberg – denominado así por su inventor–.

En la mitad del medidor, una columna con líquido en movimiento muestra la profundidad a la que se sitúa la quilla del submarino. Se puede ver el nivel actual en la escala de la derecha.

En la parte izquierda del instrumento, un índice en movimiento por encima de la silueta de un submarino muestra la altura actual de la cabeza del periscopio. Cuando el índice se ha nivelado con el líquido de la columna, se ha sobrepasado la superficie.

Panel de estado de los tubos (Tubes Status Panel)
El panel muestra los tubos lanzatorpedos del submarino y su estado. El color de la bombilla del indicador del tubo muestra su estado:

- **Verde:** El tubo está cargado y listo para abrir fuego.
- **Rojo:** El tubo se está cargando.
- **Blanco:** El tubo está vacío y no hay torpedos para cargar en ese momento.

Para elegir un tubo distinto al actual, simplemente se pinchará en su indicador.

Atajos:
- **Y:** Circular en selección de tubos lanzatorpedos.
- **Q:** Abrir tubos seleccionados.
- **W:** Cerrar tubos seleccionados.
- **I:** Abrir pantalla de gestión de armas para comprobar carga de torpedos.

Bloc del objetivo (Target Notepad)
El bloc del objetivo muestra los datos adquiridos para el blanco seleccionado. Más información en la sección "Ataques con torpedos" (Conducting Torpedo Attacks) de este manual.

Manuales de reconocimiento (Recognition Manuals)
Cuando encuentres barcos, asegúrate de que has identificado correctamente el objetivo antes de disparar. No estaba bien visto en la Kriegsmarine atacar a barcos amigos o neutrales. Los manuales de reconocimiento están organizados por nacionalidades, así que compruébalo antes de realizar una identificación.

Para coger un manual, haz clic en su lomo. Haz clic en los paréntesis en la esquina inferior derecha de la portada para cambiar a otro manual o en la cubierta para abrirlo.

Atajos:
- **N:** Coge/cierra los manuales de reconocimiento

Botón Fijar (Lock Button)
Para recopilar de forma eficiente información sobre el blanco para el ataque, es mejor fijar el blanco. Coloca el punto de mira sobre un barco, y haz clic en el botón Lock Button.

Atajos:
L: Fijar/deseleccionar blanco

Indicador de ángulo de giro (Gyro Angle Indicator)
La solución de fuego que se recibe del Ordenador de Datos del Torpedo (Torpedo Data Computer-TDC) se muestra aquí y será utilizada en otros ataques.

Botón de fuego (Fire Button)
Presiona este botón para lanzar los torpedos de los tubos seleccionados en la solución de fuego actual.

Atajos:
Enter: Lanzar los tubos seleccionados.

Panel de estado de los torpedos lanzados (Launched Torpedoes Status Panel)
Una vez que se ha lanzado un torpedo, aparece en el panel de torpedos y permanece ahí hasta que impacte o se quede sin combustible. Pinchando en el icono del torpedo, se selecciona y se muestra la información del tiempo en el cronómetro.

Cronómetro (Chronometer)
El cronómetro tiene dos pantallas. La principal, con la aguja, muestra los segundos transcurridos desde el último minuto completado. La pantalla de menor tamaño, integrada en la principal, muestra el tiempo total en minutos, hasta 12 minutos.

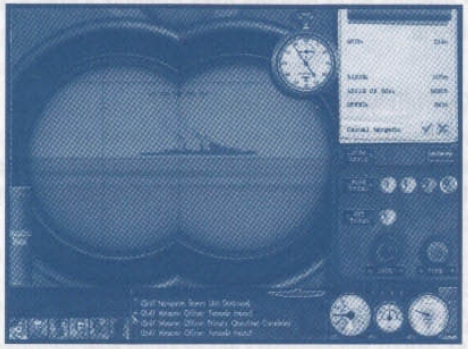
Puedes usar el cronómetro para eventos que ocurran en el juego, como operaciones sumergidas o ataques de cargas de profundidad. Para iniciar el cronómetro haz clic sobre él. Un segundo clic detendrá el cronómetro y podrás comprobar el tiempo de finalización. Un tercer clic lo reconfigurará a 0, listo para usarlo de nuevo.

Además, el cronómetro medirá automáticamente los ataques de los torpedos. Cuando se selecciona un torpedo en el Panel de estado de torpedos de lanzamiento (Launched Torpedoes Status Panel) (ver sección anterior), una aguja roja en el cronómetro mostrará el tiempo restante para el impacto.

Consejo: El tiempo de impacto del torpedo se basa en la distancia obtenida del periscopio en el momento del lanzamiento. Si la distancia es errónea o el objetivo maniobra, se desconectará el cronómetro.

Estación UZO (Atajo: U)

Contrariamente a las creencias populares, el tipo más común de ataque de los submarinos tenía lugar en la superficie, en la noche. Se realizaba con la UZO (siglas en alemán de Uboot Zieloptik), que se colocaba en el puesto de rotación en el puente.

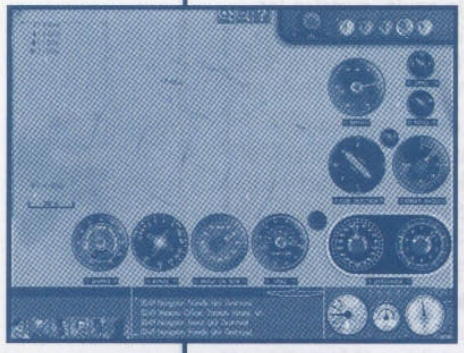


Puedes tener acceso a la UZO en dos modos: en modo 3D, ve al puente (atajo: F4) y haz clic con el botón izquierdo en los binoculares grandes y blancos que verás en el centro. También puedes presionar la tecla U del teclado para moverte directamente.

Nota: Al igual que el puente, sólo se puede acceder a la estación UZO cuando el submarino está en la superficie.

Con respecto a la función, esta estación es casi idéntica a la de los dos periscopios, excepto que no están ni el indicador de profundidad Papenberg ni la manivela para elevar/bajar el periscopio. Ver la sección anterior para más información sobre cómo utilizar la UZO.

Ordenador de datos de Torpedo (Torpedo Data Computer) (Atajo: F6)



El Vorhaltrechner o Torpedo Data Computer (TDC), es el punto neurálgico del sistema de ataque del submarino. Con los datos que proporciona el jugador y la óptica actual utilizada (periscopio o UZO), calcula el ángulo de giro –el ángulo al que girará el torpedo para tomar la trayectoria de colisión con el objetivo.

Mapa de ataque (Attack Map)

Este es el principal elemento de esta estación. En el mapa puedes ver el submarino y cualquier otro barco que detecten los sensores. Si haces clic en el mapa y lo arrastras, se moverá a otra área. El mapa mostrará también, con una línea roja, la solución de fuego actual de los torpedos.

Atajos:

- **Tabulador o rueda del ratón:** nivel de zoom del mapa.

Herramientas del mapa (Map Tools)

En la parte superior de la pantalla aparecen las herramientas del mapa. Haz clic sobre ellas para alejar o acercar el mapa o para mostrar la ayuda del mapa.

Sección de datos del objetivo (Target Data Section):

Interruptor de entrada (Input switch): Normalmente el TDC recibe datos de una de las estaciones de ataque. Sin embargo, puedes elegir ajustar los datos desde esta opción haciendo clic en el interruptor Input On/Off.

Marcación (Bearing): Muestra y fija la demora recibida de un objetivo.

Distancia (Range): Muestra y fija la distancia al blanco en hectómetros (1 hm = 100 m)

Ángulo desde proa (Angle on bow): Muestra y fija el ángulo del objetivo en proa.

Velocidad (Speed): Muestra y fija la velocidad del objetivo y también muestra en el dial de la carta (inset dial) la velocidad del torpedo seleccionado.

Ángulo de giro (Gyro-Angle)

Es un dial básicamente de referencia, que muestra la solución de fuego resultante.

Alternancia de salva de torpedos (Salvo Switch)

Alterna entre disparos independientes (solo un tubo) y una salva de torpedos (varios tubos), según el tipo de submarino.

Selección de los tubos (Tubes Selection)

Además del tablero de luces indicadoras de los tubos en la parte superior de la pantalla, que es básicamente igual al de las estaciones de periscopio y UZO, puedes seleccionar el/los tubo/s utilizando los botones de rotación con precisión histórica. Sólo se muestra el botón utilizado para el modo de disparo actual –salva o disparos independientes–. Para la salva de torpedos se debe utilizar ese botón.

Ángulo de dispersión (Spread Angle)

Cuando está preparado una salva de torpedos, este dial muestra y fija la apertura del ángulo del ventilador que cubren los torpedos.

Panel de Datos del Torpedo (Torpedo Data Panel)

Espoleta

Cambia el modo de detonación de un torpedo entre I (sólo impacto) y M (detonación por campo magnético e impacto).

Profundidad (Depth)

Fija la profundidad de carrera del torpedo de 0 a 25 m. Configúrala según la selección de la espoleta y el valor de calado del submarino indicado en el Manual de reconocimiento. La profundidad de carrera mínima actual es de 3 m.

Velocidad del torpedo (Torpedo Speed)

Fija la velocidad de carrera de los torpedos propulsados a vapor a velocidad baja (30 nudos), media (40 nudos), o rápida (45 nudos).

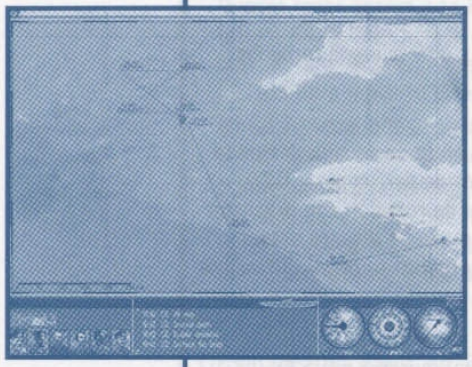
Ajustes FAT/LUT (FAT/LUT Settings)
Para conseguir la máxima efectividad de los torpedos con patrón de carrera FAT o LUT, deberás fijar varios parámetros para su trayectoria. Cuando se carga uno de esos torpedos en el tubo, aparecerá un botón verde en la parte superior de la luz indicadora de estado. Presiona el botón para acceder a los diales para Straight Run (carrera recta), Second Gyro Angle (segundo ángulo de giro), Pattern Leg (patrón de tramo o ala) y Pattern Angle (patrón de ángulo), y presiona de nuevo para volver a los diales normales.

Botón de fuego (Fire Button)
Si estás de acuerdo con los datos fijados y quieres lanzar el torpedo, haz clic en este botón.

Atajos:
- **Enter:** Lanzar los tubos seleccionados.

Nota: Para más información sobre los ataques de torpedo, ver el capítulo "Ataques con torpedos".

Mapa de navegación (Navigation Map) (Atajo: F5)



En este mapa de navegación puedes trazar la carrera del submarino. Si modificas los ajustes de realismo, puedes cambiar la forma en la que se presenta la información en el mapa.

Se pueden seleccionar las herramientas disponibles en el mapa de navegación en la esquina superior derecha y de izquierda a derecha son:

- **Acercar (Zoom in):** Permite acercar el mapa.
- **Alejar (Zoom out):** Para alejar.
- **Marcadores (Marks):** Permite poner marcadores en el mapa para recordar posibles posiciones de contacto, lugares importantes, etc.
- **Trazador (Liner):** Permite dibujar líneas y medir la distancia entre dos puntos.
- **Compás (Compass):** Permite dibujar círculos y medir distancias.
- **Trazar trayectoria (Plot course):** Permite trazar la trayectoria utilizando un sistema de navegación de puntos de ruta.
- **Borrar (Delete):** Elimina marcas, líneas, círculos o puntos de ruta del mapa.

Consejo: Haciendo clic con el botón izquierdo y manteniéndolo, se puede ampliar el mapa para acceder más fácilmente a zonas adyacentes.

Gestión de averías y tripulación (Crew and Damage Management) (Atajo: F7)

En esta estación, puedes asignar tripulación a localizaciones específicas para reparar los sistemas dañados en el submarino.

Estructura de la tripulación
En Silent Hunter III, la tripulación se compone de:

- Tripulantes:
  - Marinero.
  - Marinero de primera.
  - Contramaestre.
- Suboficiales:
  - Suboficial.
  - Suboficial senior.
  - Suboficial primero.
- Oficiales:
  - Guardiamarina senior.
  - Alférez.
  - Teniente.

Los estados básicos de la tripulación son:

- Moral (barra azul).
- Fatiga (barra amarilla/roja).
- Salud (sólo se ve cuando el miembro de la tripulación está herido).

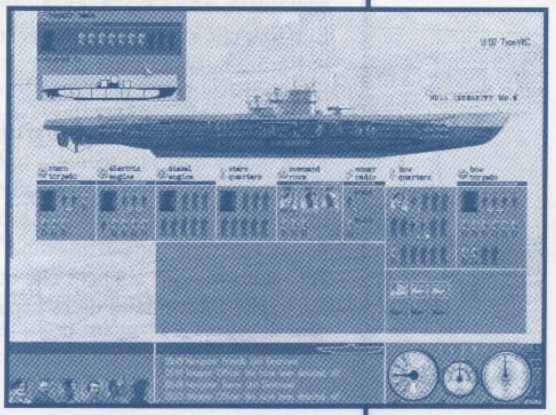
Los oficiales y suboficiales se clasifican en las siguientes áreas:

- Torpedos.
- Cañón
- Cañón antiaéreo.
- Guardia.
- Mando.
- Comunicaciones y sensores.
- Máquinas.
- Control de daños.
- Médico.

La utilización de tripulación especializada en los compartimentos específicos aumentará la eficiencia de la tripulación en esos compartimentos.

Mientras que los suboficiales sólo tienen una aptitud profesional, los oficiales pueden desempeñar hasta tres, dependiendo del rango.

Estructura del U-boot
El submarino se estructura en compartimentos. Un submarino típico cuenta con los siguientes compartimentos:



- Sala de torpedos proa/popa.
- Camarotes de proa/popa de la tripulación.
- Sala de radio y sonar.
- Sala de mando.
- Sala de máquinas diésel/eléctrica.
- Torreta.
- Cañón de cubierta.
- Cañón antiaéreo.

Cada compartimento está asociado con uno o más sistemas específicos a bordo del submarino. Además, cada compartimento cuenta con espacio para un número determinado de tripulantes. Por ejemplo, en un submarino de Tipo VII, la sala del torpedo de proa tiene espacio para 15 personas y un tiempo de carga de torpedos específico.

Tareas de los tripulantes en el U-boot

La tripulación es asignada a compartimentos según cada tarea. Por ejemplo, para mover el submarino, el jugador necesitará tripulación en la sala de máquinas (diésel en la superficie y eléctricas bajo el agua).

La influencia de la tripulación en el rendimiento de los sistemas en los compartimentos viene indicada en un indicador de Eficiencia (barra verde debajo de cada compartimento).

Hay cuatro estados de eficiencia:

- **Ninguna:** No hay tripulación o no es suficiente para ese compartimento.
- **Mínima:** Apenas llega al mínimo de la tripulación necesaria para ese compartimento.
- **Normal:** Número normal de tripulación en ese compartimento.
- **Alta:** Tripulación suplementaria o muy cualificada asignada en el compartimento.

Según el tamaño y los sistemas, cada compartimento requiere un número determinado de personas para su funcionamiento. De este modo, el jugador deberá asignar tripulación a compartimentos específicos para realizar tareas específicas. Por ejemplo, si el jugador quiere disparar desde los cañones antiaéreos, deberá asignar tripulación a esos cañones.

Recuerda, la eficiencia de la tripulación en un compartimento influye en el rendimiento de sus sistemas.

Métodos de asignación de tripulación

Al inicio de una misión, la asignación de la tripulación del submarino viene predeterminada (durante la carrera, el jugador decide la estructura antes de dejar una misión).

Método 1: De los camarotes de la tripulación

Haz doble clic con el botón izquierdo del ratón en el nombre de un compartimento para asignar automáticamente la tripulación de los camarotes necesaria para que funcione ese compartimento. SI no hay tripulación en los camarotes, no se realizará la operación.

Si haces clic con el botón derecho en el nombre de un compartimento, se enviará a la tripulación a los camarotes (para descansar y recuperarse de las lesiones).

Método 2: Entre dos compartimentos

Para mover más fácilmente a toda la tripulación (o a la que sea necesaria) de un compartimiento a otro, elige el compartimiento de destino (clic en botón izquierdo en nombre del compartimento) y haz clic con el botón derecho en el nombre de otro compartimento.

Ten en cuenta que si haces clic con el botón derecho del ratón sobre miembros individuales de la tripulación, les enviarás al compartimiento seleccionado.

Método 3: Mover tripulantes

Haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre un miembro de la tripulación y suéltalo en un compartimiento que disponga de sitio.

Ten en cuenta que durante una misión, están activas varias asignaciones de forma automática.

1. Cuando el submarino navegue en la superficie, se debe mantener un oficial de guardia en la torre de cubierta (son vigías).
2. Si el submarino está en superficie, se asigna de forma automática un vigía a esta posición, en caso de que haya miembros de la tripulación en los camarotes.
3. Si el jugador utiliza los cañones, la tripulación de guardia se traslada de forma automática a los camarotes para que no haya víctimas.
4. Si se envía a la tripulación del cañón bajo cubierta, la tripulación de guardia regresa automáticamente a la torreta.
5. Si el submarino se sumerge, la tripulación de la sala de máquinas cambiará automáticamente del compartimento de diésel al eléctrico.

Daños en el submarino

Daños no reparables

Este tipo de daño afecta a la integridad total del casco del submarino y no se puede reparar en patrulla. Ten cuidado, pues como la integridad del casco está afectada, la profundidad de seguridad del submarino se reducirá. No podrás sumergirte a gran profundidad si la integridad del submarino se ha visto gravemente dañada.

Daños reparables

El segundo tipo de daños se localiza específicamente en compartimentos localizaciones y sistemas a bordo del submarino. La tripulación podrá reparar estos elementos a menos que hayan sido destruidos. Los elementos destruidos se perderán hasta que el submarino no vuelva a la base, donde se sustituirá el sistema automáticamente. Los miembros de la tripulación que hayan fallecido se repondrán cuando vuelvas a la base.

El sistema de reparación funciona del siguiente modo:

Si hay miembros de la tripulación en la localización, repararán las averías pequeñas del compartimento/localización y los sistemas.

Para daños más graves, deberás formar un equipo de reparación. Para asignar a este equipo a una localización específica, haz clic con el botón izquierdo del ratón en la localización dañada en la silueta del pequeño submarino que aparece debajo.

El daño moderado en un compartimento o localización puede provocar daños en sistemas y en la tripulación. Normalmente, la tripulación en esa localización reparará este tipo de años sin ninguna otra consecuencia.

Los daños graves en un compartimento o localización pueden provocar un daño mayor o en la destrucción del sistema o incluso en víctimas mortales. Para recuperar este tipo de daños, lo más conveniente es asignar un equipo de control de daños a ese compartimento.

Los daños severos en un compartimento o localización pueden provocar la destrucción de los sistemas, víctimas mortales y con frecuencia, la inundación del submarino. En estas situaciones debes actuar con rapidez o perderás el submarino.

Si se destruye algún compartimento en el casco de presión, se perderá el submarino.

Estación de cañón de cubierta (Deck Gun Station) (Shortcut: F10)

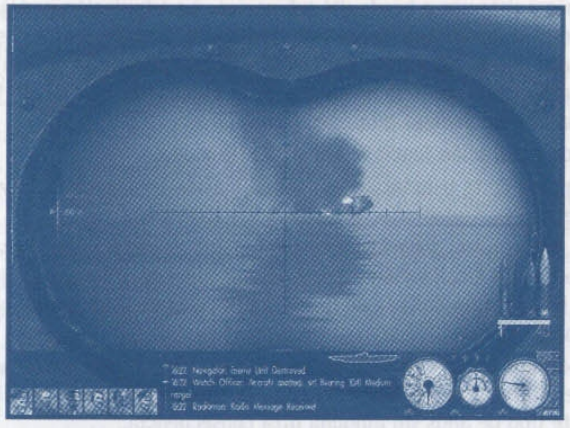
Desde esta localización puedes controlar el cañón de cubierta del submarino. El cañón de cubierta sólo se puede utilizar en superficie y con buenas condiciones meteorológicas. Deberás asignar tripulación al cañón para poder operarlo.

Existen dos formas de asignar tripulación al cañón de cubierta. Puedes elegir al Oficial de guardia (parte inferior izquierda dela pantalla del juego, el oficial al final a la derecha). En primer lugar, elige la opción tripulación en cubierta (Crew on Deck). Después, elige la orden hombre a cubierta (Man the Deck Gun).

También puedes ir a la pantalla de gestión de tripulación (Crew Management) (atajo: tecla F7). Haz doble clic en la localización Deck Casing y se asignará la tripulación necesaria para operar el cañón de cubierta.

Para utilizar el cañón de cubierta de forma manual, elige el icono Deck Gun de la parte superior izquierda de la pantalla de juego (atajo: tecla F10).

Para obtener una mejor visión del objetivo, utiliza el dispositivo para apuntar al objetivo del cañón presionando el tabulador. En la parte izquierda vertical del dispositivo para apuntar, podrás ver la elevación actual del cañón en metros.



Mueve el punto de mira a la izquierda o a la derecha con las teclas izquierda y derecha del cursor o el ratón para apuntar el cañón hacia la dirección deseada.

Utiliza las teclas de subir y bajar o el ratón para apuntar a larga o corta distancia.

Presiona la barra espaciadora para disparar.

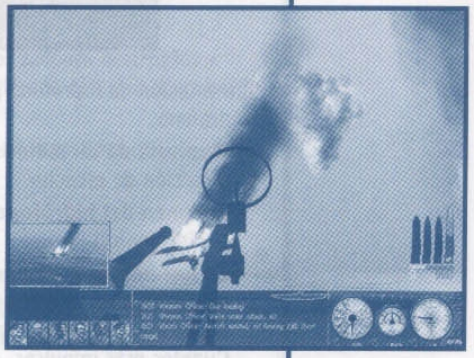
Estaciones de cañones antiaéreos (Flak Gun Stations) (Atajo: F11)

Puede haber hasta tres localizaciones distintas de cañones antiaéreos, dependiendo del tipo y versión del submarino. Los cañones antiaéreos sólo se pueden utilizar en superficie y con condiciones meteorológicas óptimas. Debes asignar tripulación a los cañones antiaéreos para poder utilizarlos.

Se puede asignar tripulación a los cañones antiaéreos de dos formas. Puedes elegir al Oficial de guardia (parte inferior izquierda dela pantalla del juego, el oficial al final a la derecha). En primer lugar, elige la opción tripulación en cubierta (Crew on Deck). Después, elige la orden hombre a cubierta (Man the Flak).

También puedes ir a la pantalla de gestión de tripulación (Crew Management) (atajo: tecla F7). Haz doble clic en la localización Flak Guns y se asignará la tripulación necesaria para operar los cañones antiaéreos.

Para utilizar el cañón antiaéreo de forma manual, elige el icono de la parte superior izquierda de la pantalla de juego (atajo: tecla F11). Si hay más de un cañón antiaéreo disponible, puedes utilizar las teclas F, T y G para acceder directamente al cañón antiaéreo específico.

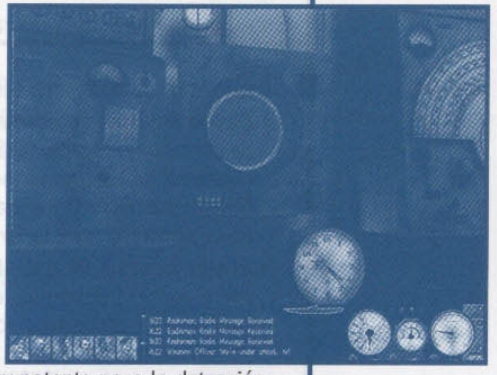


Utiliza la tecla de tabulación para acercar o alejar un blanco con el dispositivo de objetivo.

Mueve el dispositivo para apuntar a la derecha o a la izquierda con el ratón para apuntar el cañón en la dirección deseada. Utiliza el ratón para ajustar la distancia y seguir al objetivo. Presiona el botón izquierdo del ratón para disparar.

Estación de radar (Radar Station) (Atajo: R)

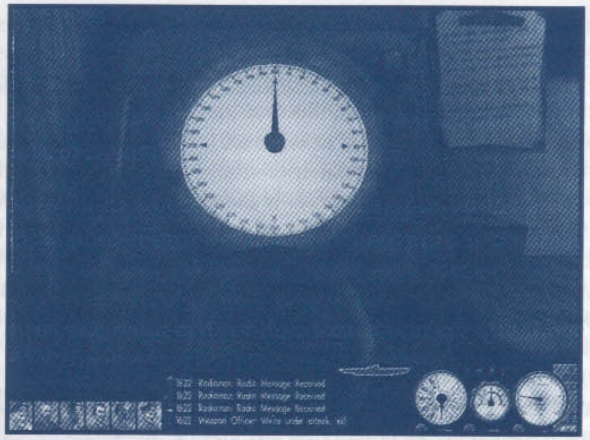
La estación del radar permitirá al jugador manejar manualmente el radar.



- **Radar on/off:** Activa/desactiva el radar.
- **Manivela de dirección:** Haz clic con el botón izquierdo en la manivela para cambiar la dirección de escucha
- **Escala de alcance del radar:** Elige entre valores de alcance de 4.500 m a 15.000 m.
- **Modo del radar:** El jugador puede elegir entre dos modos, Continuous y Focus.
- **Distancia:** Ver la distancia al contacto en la parte inferior izquierda del radar.

Consejo: Aunque el radar es una herramienta muy potente para la detección de los contactos enemigos (barcos y aviones), no olvides que desvelará tu presencia si lo utilizas.

Hidrófono (Hydrophone) (Atajo: H)



La estación de hidrófono permitirá al jugador manejar manualmente el hidrófono.

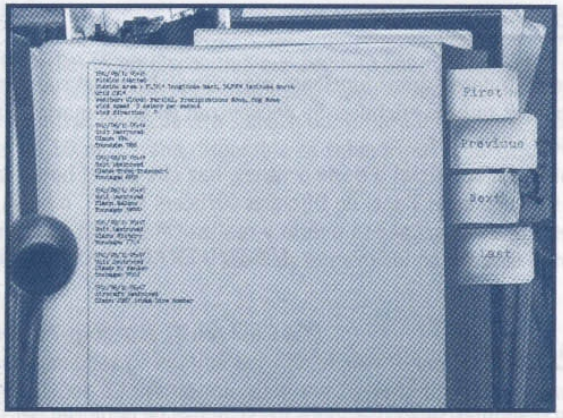
- **Manivela de dirección:** Haz clic con el botón izquierdo para cambiar la dirección de escucha.
- **Volumen del hidrófono:** Configura el volumen del sonido que se recibe con el hidrófono.
- **Enviar impulso (disponible sólo para el sonar):** Haz clic con el ratón izquierdo para enviar un impulso en la dirección actual del sonar. Si alcanzas un objetivo, devolverá la distancia entre el submarino y el objeto. Cuantos más impulsos, más precisa será la distancia.
- **Visualización de la información:** En este bloc añades nuevos contactos al mapa.

Estación de mensajes de radio (Radio messages station) (Atajo: M)

Desde esta localización, el jugador puede leer, enviar y recibir mensajes.

- **Enviar informe de contacto (Send contact report):** El envío de informes de contacto proporcionará localizaciones precisas del enemigo a los capitanes de los submarinos (denominados BdU, por las siglas en alemán de Befehlshaber der Unterseeboatwaffe). Esta opción puede provocar ataques de la Luftwaffe o de la Kriegsmarine.
- **Enviar informe de patrulla (Send patrol report):** Si envías un informe con el número disponible de torpedos, nivel de combustible y estado del submarino y de la tripulación, el BdU te reasignará una nueva patrulla o te pedirá regresar a la base.
- **Solicitud de órdenes:** si solicitas una nueva orden, puede que el BdU te asigne una nueva patrulla.
- **Solicitud de escolta a la base (Request escort to base):** Este mensaje está disponible en las cercanías de una base alemana. Si lo envías, recibirás una escolta a la base.

Registro del capitán (Captain's Log) (Atajo: K)



Esta pantalla mostrará todos los barcos hundidos, los aviones destruidos y demás información útil. Cada elemento estará identificado con una descripción de la fecha de entrada, tipo y tonelaje.

[Inicio de marcador de RTF:}_Toc84848380[Inicio de marcador de RTF:}_Toc89518059

Vista externa (External View

Esta vista otorga libertad total de movimientos en la escena. La cámara alcanzará una altura de 50 m por encima del nivel del mar y de 300 m por debajo.

Controles de cámara:

- **Girar a la izquierda:** tecla izquierda del cursor.
- **Girar a la derecha:** tecla derecha del cursor.
- **Avanzar:** flecha de subir.
- **Retroceder:** flecha de bajar.

Control alternativo (haz clic con el ratón izquierdo en la vista):

- **Panorámica izquierda:** tecla izquierda del cursor.
- **Panorámica derecha:** tecla derecha del cursor.
- **Avanzar:** tecla de subir.
- **Retroceder:** tecla de bajar.
- **Ver control:** Utilizar el ratón.

En ambos modos puedes utilizar los siguientes controles:

- **Elevar cámara:** tecla inicio.
- **Bajar cámara:** tecla fin.

Girar la cámara a través de unidades visibles en escena:

- **Girar arriba:** Shift + tecla ",".
- **Girar abajo:** Shift + tecla ".".

Ten en cuenta que si utilizas el modo de unidades cíclicas no podrás mover la cámara libremente más allá de la unidad visualizada.

ÓRDENES DE LOS OFICIALES

Interacción con los oficiales

Para acceder a desempeñar funciones más complejas en el submarino, deberás hablar con tus oficiales. Se encuentran en el submarino para algo, así que habla con ellos.

Para hablar con un oficial o darle órdenes, haz clic con el botón izquierdo del ratón en su icono en el Panel de Oficiales (Officers Panel), o en su cuerpo en la vista en 3D. Para ocupar su puesto y realizar el trabajo tú mismo, haz clic con el botón derecho en los mismos puntos.

Jefe de máquinas

El jefe de máquinas supervisa todos los sistemas de gobierno del submarino y su utilización. Aunque mediante esta interfaz se puede acceder a los controles básicos de velocidad, dirección e inmersión, si asignas un oficial a este puesto, contarás con muchas más opciones.

PROPULSIÓN (PROPULSION)

Modo normal (Standard Mode)
En este modo, el submarino utiliza los motores de babor y de estribor para la propulsión. En superficie o cuando utilices el snorkel, los motores diésel serán los encargados de proporcionar la propulsión. Cuando el submarino se sumerja, la tripulación se cambiará automáticamente a los motores eléctricos.

Modo de recarga (Recharge Mode)
Este modo solo está disponible en la superficie o cuando utilices el snorkel. Permite al submarino utilizar un motor para la propulsión y otro para recargar las baterías.

Subir snorkel (Snorkel Up)
Elevar el snorkel. La profundidad operacional del snorkel es de más de 10 metros.

Bajar snorkel (Snorkel Down)
Bajar el snorkel.

Cambiar a avante lento (Rig for Silent Running)
Esta orden cambia la velocidad del submarino a Ahead Slow (avante lento). Mientras que se haya configurado este modo, la velocidad máxima disponible es Ahead Slow. Se detendrán todas las actividades que originen mucho ruido, como la carga de torpedos o las reparaciones.

Cancelar "Silent Running" (Secure from Silent Running)
Cancelar el modo Rig for Silent Running y las restricciones anteriores.

Consejo: El snorkel es un dispositivo que permite que funcionen los motores diésel mientras el submarino está sumergido. También permite la recarga de sus baterías mientras se encuentra sumergido. La profundidad de operación era normalmente de 10 m. Estaba disponible en submarinos a partir del verano de 1943.

MANIOBRAS (MANEUVERS)

Virar a izquierdas (Knuckle Left)
Esta maniobra de evasión permite al submarino realizar un viraje de 90° a babor. El submarino acelera a "avante flanco" (Ahead Flank) y se sumerge a 25 metros si está en la superficie; sino, mantendrá la profundidad actual.

Doble viraje a izquierdas (Double Knuckle Left)
Esta maniobra de evasión permite al submarino realizar varios giros de 90° a babor rápidamente. El submarino acelera a "a toda máquina" (Ahead Flank) y se sumerge a 25 metros si está en la superficie; sino, mantendrá la profundidad actual.

Virar a derechas (Knuckle Right)
Esta maniobra evasiva permite al submarino virar 90°a estribor. El submarino acelera a "a toda máquina" (Ahead Flank) y se sumerge a 25 m de profundidad si está en la superficie y si no, mantiene la velocidad actual.

Doble viraje a derechas (Double Knuckle Right)
Esta maniobra de evasión permite al submarino realizar dos virajes de 90° a estribor rápidamente. El submarino acelera a Ahead Flank y se sumerge 25 m si está en la superficie y sino, mantiene su velocidad.

Desplegar señuelos (Deploy Decoys)
Esta orden lanza el señuelo de popa del submarino.

Consejo: el "Bold" (diminutivo de Kobold, "duende") era un dispositivo químico para confundir a los cazadores equipados con sonar. Era una especie de bote de conserva que se liberaba desde un lanzador especial y que simulaba un blanco falso para el sonar del atacante durante un periodo de aproximadamente de 5 a 25 minutos, permitiendo que el submarino se escapara.

ÓRDENES DE EMERGENCIA (EMERGENCY ORDERS)

Inmersión de emergencia (Crash Dive)
Esta orden de emergencia sumerge el submarino a 70 m de profundidad lo más rápido posible, a toda máquina (Ahead Flank).

Soltar lastre (Blow Ballast)
Esta orden de emergencia emerge a la superficie al submarino de la manera más rápida posible, utilizando aire comprimido para soltar lastre de los tanques.

Consejo: Aunque la orden soltar lastre (Blow Ballast) hace emerger rápidamente el submarino a la superficie, utiliza mucho aire comprimido. Se recomienda utilizar esta orden solamente en situaciones extremas.

Abandon Ship
Con esta orden se abandona el submarino. Esta es la última orden que tú, como capitán, debes dar. Según la situación, la tripulación puede morir, ser capturada o rescatada.

INFORMES (REPORTS)

Nivel de combustible (Fuel Level)
Muestra el nivel actual de combustible en el submarino.

Consejo: No olvides que cuanto más rápido vayas, más rápidamente se consumirá el combustible.

Nivel de batería (Battery Level)
Muestra el nivel de batería. Cuando el submarino está en superficie, y en modo de recarga, se recargará la batería.

Nivel de aire comprimido (Compressed Air Level)
Muestra el nivel de aire comprimido. Cuando el submarino está en superficie, se rellena automáticamente el depósito de aire comprimido.

Nivel de CO_2 (CO_2 Level)
Muestra el nivel actual de CO_2 en el submarino. Cuando el submarino está en superficie se renueva automáticamente el oxígeno.

Informe de daños (Damage Report)
El Jefe de máquinas informará del estado de los subsistemas vitales del submarino.

Navegador (Navigator)

El navegador te ayudará en la navegación a larga distancia. Aunque se puede trazar el rumbo de forma manual, el navegador proporcionará información extra de gran utilidad para tomar decisiones a largo plazo.

DEFINIR RUMBO (PLOT COURSE)

Esta orden permite definir el rumbo utilizando el mapa de navegación.

PATRÓN DE BÚSQUEDA (SEARCH PATTERN)

Pattern 1
Trazar un patrón de búsqueda en espiral.

Pattern 2
Trazar un patrón de búsqueda en zigzag.

Pattern 3
Trazar un patrón de búsqueda X.

Consejo: Se recomiendan los patrones de búsqueda cuando tienes que patrullar un área o debes encontrar un objetivo en una zona específica.

INFORMES (REPORTS)

Distancia máxima a la velocidad actual (Maximum Range at Current Speed)
El navegador calculará la distancia máxima que puede realizar el submarino con el combustible disponible y a la velocidad actual.

Tiempo para fin del rumbo (Time to Course End)
El navegador calculará el tiempo necesario para llegar al final del rumbo trazado.

Distancia para fin de rumbo (Range to Course End)
El navegador calculará la distancia hasta el final del rumbo trazado.

Profundidad bajo quilla (Depth Under Keel)
Mediante el Atlas Echolot, el navegador informará de la profundidad bajo la quilla.

Consejo: Para conocer la profundidad de la quilla del submarino hasta el fondo del mar, el navegador utiliza un dispositivo activo que envía impulsos. No olvides que los impulsos pueden desvelar tu situación.

Tiempo (Weather)
El navegador realiza un breve parte meteorológico.

Volver al rumbo anterior (Return to Course)
Esta orden permite que el submarino regrese al rumbo trazado anteriormente (si existiera).

Oficial de armas (Weapon Officer)

El papel del Oficial de armas es ayudarte en los ataques con torpedos. Aunque puedes realizar manualmente todos los procesos de ataque con torpedos, el Oficial de armas hará más fácil la vida de un capitán de submarino principiante.

ATAQUE DE TORPEDO (TORPEDO ATTACK)

Identificación de buque (Ship Identification)
Pregunta al Oficial de armas para identificar un blanco elegido.

Solución (Solution)
Pregunta al Oficial de armas cómo calcular una solución de torpedo para el blanco elegido.

Disparar torpedo (Fire Torpedo)
Pregunta al Oficial de armas cómo lanzar un torpedo con la solución disponible.

ELEGIR BLANCO (CHOOSE TARGET)

Barco más cercano (Nearest Ship)
Pregunta al Oficial de armas cómo seleccionar el siguiente barco más cercano para ataque con torpedos.

Mercante más cercano (Nearest Merchant)
Pregunta al Oficial de armas cómo elegir el siguiente mercante más cercano para ataque con torpedos.

Buque de guerra más cercano (Nearest Warship)
Pregunta al Oficial de armas cómo elegir el siguiente buque de guerra para ataque con torpedo.

Blanco recomendado (Recommended Target)
Solicita al Oficial de armas recomendación de mejor blanco para ataque con torpedo.

SOLUCIÓN EN EL MAPA (SOLUTION ON MAP)
El Oficial de armas mostrará la solución actual de torpedo en el mapa de ataque.

GESTIÓN DE ARMAS (WEAPONS MANAGEMENT)
El Oficial de armas mostrará la pantalla de gestión de torpedos, cubierta y munición del cañón antiaéreo.

INFORMES (REPORTS)

Estados de tubos (Tubes Status)
El Oficial de armas informará del estado de los tubos lanzatorpedos.

Informe de daños (Damage Report)
El Oficial de armas informará del estado de los sistemas de armas a bordo del submarino.

Operador de sonido (Sound Operator)

El Operador de sonido informa de todos los contactos revelados por detección de sonidos. Se recomienda que haya un operador de sonido en la estación en todo momento.

INFORME (REPORT)

Repetir último informe (Repeat Last Report)
Repetir el último informe del operador de sonido.

Informe contacto más cercano (Report on Nearest Contact)
El operador de sonido realizará un informe sobre el hidrófono o contacto de sónar más cercano.

HIDRÓFONO (HYDROPHONE)

Barrido normal (Normal Sweep)
El operador de sonido utilizará el procedimiento normal de barrido.

Seguir contacto sonoro más cercano (Follow Nearest Sound Contact)
El operador de sonido seguirá únicamente el contacto de sonido más cercano.

SÓNAR (SONAR)

Distancia estimada al contacto (Estimate Range to Contact)
El operador de sonido calculará la distancia a un contacto de sonido seleccionado.

Distancia exacta al contacto (Precise Range to Contact)
El operador de sonido proporcionará la distancia exacta al contacto de sonar seleccionado.

Operador de radio (Radio Operator)

El operador de radio permite enviar y recibir comunicaciones de radio. Aunque puedes realizar procesos de radar y radio de forma manual, es aconsejable tener un operador de radio en la estación en todo momento.

INFORME (REPORT)

Informa del contacto de radio más cercano (Report Nearest Radio Contact)
El operador de radio repite el último contacto de radio recibido.

Enviar informe de contacto (Send Contact Report)
El operador de radio envía un informe de contacto a la base.

Enviar informe de patrulla (Send Patrol Report)
El operador de radio envía un informe de patrulla a la base.

SOLICITUD (REQUEST)

Órdenes (Orders)
Solicita nuevas órdenes para la patrulla actual.

Escolta a la base (Escort to Base)
Este mensaje solicitará escolta de un buque en la superficie cercano a una base naval. Este mensaje solo está disponible si el submarino se encuentra cerca de una base amiga.

RADAR

Un barrido (One Sweep)
El operador de radio realizará un barrido de radar de 360°.

Barrido continuo (Continuous Sweep)
El operador de radio utilizará el radar continuamente.

Desconectar (Turn Off)
El operador desconectará el radar.

GRAMÓFONO (GRAMOPHONE)

Reproducir (Play)
Poner música en el gramófono.

Anterior (Previous)
Volver a la melodía anterior.

Parar (Stop)
Parar el gramófono.

Siguiente (Next)
Pasar la melodía actual.

Oficial de guardia

El oficial de guardia controla la tripulación de cubierta cuando el submarino se encuentra en la superficie.

Aunque puedes realizar de forma manual todas las operaciones desde la cubierta, si el oficial de guardia se encuentra en la estación contarás con el control remoto de la tripulación del cañón de cubierta, lo que mejorará notablemente su eficacia a la hora de fijar blancos en superficie y aire.

ELEGIR BLANCO (CHOOSE TARGET)

Buque más próximo (Nearest Ship)
El oficial de guardia elegirá al buque más próximo disponible para un ataque con cañón de cubierta.

Buque mercante más próximo (Nearest Merchant)
El oficial de guardia elegirá al mercante más próximo disponible para un ataque con cañón de cubierta.

Buque de guerra más próximo (Nearest Warship)
El oficial de guardia elegirá el buque de guerra más próximo disponible para un ataque con cañón de cubierta.

Blanco recomendado (Recommended Target)
El oficial de guardia te recomendará el mejor blanco disponible para un ataque con cañón de cubierta.

TRIPULACIÓN DE CUBIERTA (CREW ON DECK)

Hombre al cañón de cubierta (Man the Deck Gun)
El oficial de guardia ordenará a la tripulación operar el cañón de cubierta.

Hombre al cañón antiaéreo (Man the Flak Gun)
El oficial de guardia ordenará a la tripulación disparar el cañón antiaéreo.

Hombre al cañón de cubierta y cañón antiaéreo (Man the Deck and Flak Gun)
El oficial de guardia ordenará a la tripulación operar el cañón de cubierta y cañón antiaéreo.

Tripulación de guardia (Watch Crew)
El oficial de guardia dará órdenes a la tripulación de guardia del puente.

GESTIÓN DE LAS ARMAS (WEAPONS MANAGEMENT)

El oficial de guardia mostrará la pantalla de gestión de munición de torpedos, cañón de cubierta y cañón antiaéreo.

CAÑÓN DE CUBIERTA (DECK GUN)

Fuego a discreción (Fire at Will)
Esta orden permite a la tripulación del cañón de cubierta fijar cualquier blanco.

Alto el fuego (Hold Fire)
Esta orden impide a la tripulación del cañón de cubierta fijar blancos.

Corto alcance (Short Range)
Esta orden impide a la tripulación del cañón de cubierta fijar blancos únicamente de corto alcance (hasta 1.000 m).

Medio alcance (Medium Range)
Esta orden impide a la tripulación del cañón de cubierta fijar blancos únicamente de medio alcance (hasta 3.000 m).

Largo alcance (Long Range)
Esta orden impide a la tripulación del cañón de cubierta fijar blancos de largo alcance (hasta un alcance máximo de 8.000 m).

Apuntar al casco (Aim for Hull)
La tripulación del cañón de cubierta apuntará al casco del blanco.

Apuntar a la cubierta de mandos (Aim for Command Deck)
La tripulación del cañón de cubierta apuntará a la cubierta de mandos del blanco.

Aim for Weapons (Apuntar a las armas)
La tripulación del cañón de cubierta apuntará a las plataformas de armas del blanco.

Apuntar a la línea de agua (Aim for Waterline)
La tripulación del cañón de cubierta apuntará a la línea de agua del blanco.

CAÑÓN ANTIAÉREO (FLAK GUN)

Fuego a discreción (Fire at Will)
Esta orden permite a la tripulación del cañón antiaéreo fijar cualquier blanco.

Alto el fuego (Hold Fire)
Esta orden impide a la tripulación del cañón antiaéreo fijar blancos.

Corto alcance (Short Range)
Esta orden impide a la tripulación del cañón antiaéreo fijar blancos únicamente de corto alcance (hasta 500 m).

Medio alcance (Medium Range)
Esta orden impide a la tripulación del cañón antiaéreo fijar blancos únicamente de medio alcance (hasta 1.000 m).

Largo alcance (Long Range)
Esta orden permite a la tripulación del cañón antiaéreo fijar blancos de alcance máximo (hasta 2.000 m).

Apuntar a cazas (Targeting Fighters)
El objetivo prioritario de la tripulación del cañón antiaéreo será apuntar a cazas enemigos.

Apuntar a bombarderos (Targeting Bombers)
El objetivo prioritario de la tripulación del cañón antiaéreo será apuntar a bombarderos enemigos.

Apuntar a discreción (Targeting at Will)
El objetivo prioritario de la tripulación del cañón antiaéreo será apuntar a cualquier avión enemigo.

Apuntar a los blancos que se acercan (Targeting Closing Targets)
El objetivo prioritario de la tripulación del cañón antiaéreo será apuntar a los aviones enemigos que se acercan.

Fijar cualquier blanco (Engage any Targets)
La tripulación apuntará a todos los aviones enemigos.

INFORMES (REPORTS)

Contactos (Contacts)
El oficial de guardia informará del contacto visual más cercano.

Informes sobre daños (Damage reports)
El oficial de guardia informará sobre los sistemas de armas de la cubierta.

ATAQUES CON TORPEDOS

La flota alemana de submarinos estaba concebida principalmente para un único propósito: librar batallas en el mar. La batalla exige el uso de armas, y la principal arma del submarino es el torpedo.

Para que un ataque con torpedo se realice con éxito es necesario seguir varios pasos. Como capitán, es tu responsabilidad llevarlos todos a cabo. Sin embargo, puedes solicitar la ayuda de tu oficial de armas para realizar alguno de ellos.

Los pasos son:

1. Aproximación.
2. Recopilación de datos.
3. Envío de datos al TDC.
4. Selección de tubos lanzatorpedos.
5. Ataque.

Aproximación

Los torpedos, especialmente los modelos del principio de la guerra, no son armas muy fiables o fáciles de usar. Antes del ataque, dirige el submarino lo más cerca posible del blanco, a 1000 m para obtener mejores resultados. A una distancia corta, incluso si tú o los torpedos sois detectados repentinamente y el blanco comienza a realizar maniobras evasivas, ya será muy tarde para él.

No obstante, la distancia no es el único punto de interés: la posición del submarino en relación con el blanco es igual de importante. Por regla general, la mejor posición inicial sería "a popa del través," es decir a 45° de cualquier lado del rumbo del blanco. Desde este punto, tendrás mucho tiempo para recopilar los datos necesarios para el ataque e incluso estar bien situado para un disparo desde proa o popa.

Recopilación de datos

No es una tarea sencilla que tus torpedos colisionen con el blanco en lugar de con el espacio vacío o el mar abierto. Todos los ataques son problemas trigonométricos complejos que precisan de una solución. En la Gran Guerra, el primer oficial de guardia utilizaba tablas y calculadoras de disco para conseguir este objetivo. Afortunadamente, ya no son necesarias. Todos los submarinos vienen equipados con un ordenador electromecánico para esta tarea. Todo lo que tienes que hacer es recopilar los siguientes datos del blanco:

- Distancia.
- Ángulo desde la proa.
- Velocidad.

Para conseguir estos datos, tendrás que utilizar una de las dos estaciones principales de ataque: El periscopio (óptica utilizada para los ataques submarinos) o UZO (prismáticos utilizados para ataques en superficie). Los dos están equipados con todas las herramientas necesarias. Más adelante en la guerra, al manejar un U-boot tipo XXI, tendrás la ocasión de utilizar el sonar Nibelung avanzado para adquirir los datos suficientes para los ataques submarinos sin ni siquiera tener que subir el periscopio.

En escenarios de dificultad baja, el juego recopilará todos los datos de manera automática cuando tu punto de mira pase por un blanco viable. Sin embargo, en escenarios históricos, deberás ser tú quien complete todos los pasos.

Distancia
Determinar la distancia a un blanco de altura conocida es un problema sencillo, por lo que el primer paso en cualquier ataque es la identificación del blanco. Ten a mano el Manual de Reconocimiento (atajo: tecla M) y hojéalo hasta que encuentres una coincidencia con el blanco que estás observando a través de las ópticas. Comprueba el cuadro vacío de la página del manual. Este identificará el buque en cuestión y automáticamente introducirá la altura del mástil– el objeto más alto del buque– en tu bloc.

Consejo: Es más sencillo identificar un buque cuando lo observas por el través (90° hasta su lado).

Haz clic en la sección Distancia en el bloc, y lo abrirá en la sección correcta.

Una vez que obtengas la altura correcta del blanco del libro de identificación, lo único que tienes que hacer es leer su altura aparente (como ángulo _) del periscopio o UZO. Las dos ópticas tienen retículos marcados para esta tarea y una herramienta parecida a un Estadímetro para medir automáticamente el blanco. En la tabla que aparece a continuación figura el significado de las marcas del retículo:

Óptica utilizada	Marcas pequeñas	Marcas grandes
Periscopio (1x o 1,5x)	1°	5°
Periscopio (4x o 6x)	0.25° (0°15′)	1.25° (1°15′)
UZO (7x)	0.2° (0°12′)	1° (0°15′)

Para utilizar el Estadímetro, coloca en primer lugar el punto de mira en la línea de agua del blanco. Luego, haz clic en el icono de la esquina inferior izquierda del bloc. El cursor del ratón será capturado y se utilizará para mover una línea horizontal en la vista del periscopio. Colócalo en el punto más alto del blanco, el tope. Cuando estés de acuerdo con la aproximación, haz clic con el botón izquierdo del ratón y la distancia se calculará de manera automática en el bloc. Si estás de acuerdo con los resultados, compruébalos para regresar a la página principal del bloc.

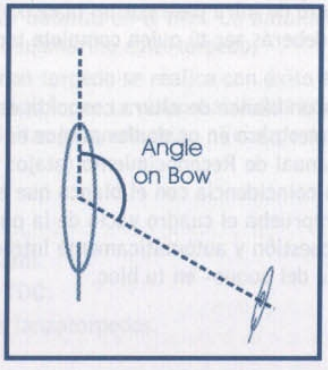
Si deseas calcular la distancia tú mismo, utiliza la siguiente fórmula:

distancia

$$\text{distancia} = \frac{\text{Mast}}{\text{sen } \alpha}$$

Ángulo desde la proa

El ángulo desde la proa (AOB en sus siglas en inglés) es, en resumen, la marcación sobre la que el buque blanco observará tu submarino. Este término se utiliza para definir el rumbo del buque con respecto al tuyo.



Para introducir el AOB de tu blanco, haz clic en la sección pertinente del bloc. Se abrirá una nueva página en la que se muestra la herramienta AOB. Introducir el valor deseado es tan sencillo como arrastrar el icono del circulo exterior (que representa a tu submarino) a la posición correcta y luego comprobar el cuadro inferior de la esquina izquierda. La pregunta es, ¿cuál es el valor deseado?

Existen múltiples métodos para evaluar el AOB de un blanco. El método más rápido es a través de la observación visual. Este método es obviamente bastante impreciso, pero la página AOB del Manual de Reconocimiento te ayudará a dar con un valor razonable bastante rápido.

Un método más lento y difícil, pero al mismo tiempo más preciso, es ajustar tu rumbo hasta que la separación lateral entre los buques permanezca constante y ambos llevéis el mismo rumbo. En este punto, habrás conseguido un "rumbo idéntico al del blanco"; en otras palabras, lleváis rumbos paralelos. Es fácil determinar el AOB en este punto, utilizando la siguiente fórmula.

$$\text{AOB} = 180° - \text{marcación}$$

Velocidad

La sección Velocidad del bloc es muy sencilla de usar y comprender. Básicamente observas (distancia + marcación) el blanco durante un tiempo. Con estos datos y tu propia velocidad y rumbo, puedes determinar la velocidad del blanco.

Para comenzar el proceso, haz clic con el botón izquierdo en el icono del reloj en el bloc. Este realizará la primera observación y comenzará a contar el tiempo. Es mejor fijar el blanco en este momento. Cuando te parezca bien el tiempo dedicado- cuanto más tiempo mejor- haz clic con el botón izquierdo de nuevo. Este terminará de medir y mostrará los resultados. Como siempre, compruébalos si te parece bien tu aproximación.

Consejo: Este método de averiguar la velocidad del blanco depende enormemente de la precisión de tu estimación de distancia. Si los resultados de velocidad están fuera de la escala, vuelve a revisar la distancia.

Otro método para conseguir la velocidad del blanco es la de igualar la velocidad y rumbo con la del blanco. Este método es similar a la técnica explicada en la sección AOB de más arriba– ajusta tu propio rumbo y velocidad hasta que la marcación y la distancia al blanco permanezcan constantes. En este punto ambos llevareis rumbos paralelos y la misma velocidad. Puedes introducir esta velocidad directamente en el TDC.

Por último, puedes prever la velocidad del blanco utilizando los datos del Manual de Reconocimiento, observación visual y experiencia.

Envío de datos al TDC

Una vez que poseas todos los datos del blanco, tienes que introducirlos en el TDC. En los niveles de dificultad más baja, se realiza automáticamente junto con la recopilación de los datos, cuando el punto de mira pasa por un blanco.

En dificultad histórica, sin embargo, tendrás que enviar los datos tras la comprobación en el bloc.

Nota: Puedes volver a poner a cero el TDC y los datos pulsando el icono X del bloc. Entre otras cosas, pondrá a cero el dial de Velocidad del Blanco en el TDC, que básicamente transforma tus ópticas en un dispositivo de mira y disparo. Hasta que no se introduzcan nuevos datos, los torpedos dispararán a la marcación hacia la que esté apuntando la óptica actual utilizada.

En la mayoría de las situaciones, los datos recogidos de un blanco se distorsionan rápidamente, a medida que el AOB y la distancia van cambiando con el tiempo, incluso en el caso de los blancos que no realizan maniobras. No obstante, una vez introducidos en el TDC, el AOB se corrige automáticamente cuando se producen los cambios en la marcación del blanco.

En este punto, los jugadores avanzados tendrán que empezar a preocuparse por otros escenarios:

Profundidad de carrera del torpedo

Esta debería establecerse de manera similar al método de detonación deseado (véase más abajo). Para las detonaciones MZ (manuales), lo mejor es que el torpedo pase directamente por debajo de la quilla del blanco. En este caso, coge la entrada Draft (calado) en el Manual de Reconocimiento y añade 1–2 m. Ten en cuenta que las olas grandes podrían cambiar bastante el calado del buque y una distancia demasiado grande podría hacer que el detonador no detectara el campo magnético de éste.

Método de detonación del torpedo

Los torpedos alemanes de la Segunda Guerra Mundial utilizaban detonadores combinados que podían activarse por el impacto frontal con un objeto sólido o detectando el campo magnético de un barco.

Como en la vida real, los detonadores de tus torpedos pueden tener dos modos posibles: Detonador por impacto y detonador por impacto y magnético. Cuando se consigue una detonación debajo del calado del buque, toda la fuerza de la explosión entra en éste, inutilizándolo literalmente. Incluso un acorazado puede hundirse con tan solo un impacto. La única manera de conseguir este efecto es utilizar la detonación magnética de la espoleta del torpedo. Pero las detonaciones magnéticas también tienen desventajas, la principal es que son de poca fiabilidad, que se manifiesta en detonaciones prematuras. Los mecanismos demasiado sensibles e insuficientemente probados conducen a las detonaciones prematuras, especialmente en condiciones atmosféricas malas y zonas específicas del globo. Lee la sección "Torpedo Armaments" para más información.

Velocidad de carrera de los torpedos

Los torpedos propulsados a vapor (T1 y semejantes) pueden llevar diferentes velocidades, lo que también afecta a su distancia. Consulta la sección "Torpedos" para más información.

Modo	Velocidad (kts)	Distancia (hm)
Despacio	30	125
Medio	40	75
Deprisa	45	50

Torpedos guiados y con patrón de carrera

A medida que la guerra avanzaba y los aliados reforzaban sus medidas antisubmarinas, a los capitanes de los submarinos les resultaba más difícil acercarse a sus blancos para poder realizar un ataque preciso con torpedos. Una solución fue la de introducir torpedos con patrón de carrera.

En caso de fallo durante el ataque inicial, debido probablemente a un aumento de la distancia, el torpedo comenzará a ejecutar una trayectoria que, con el correcto ajuste de disparo, se garantiza que el blanco u otro buque del convoy sean finalmente alcanzados.

Otra solución era añadir una guía acústica a los torpedos. Evidentemente, este torpedo podría seguir al blanco por sí mismo y, por consiguiente, anularía los errores mínimos que cometiera la tripulación.

Para una completa visión general de los escenarios que puedes crear para los torpedos con patrón de carrera, consulta la sección "Torpedo Armaments" de este manual.

Selección de tubos lanzatorpedos

En realidad, este paso se puede hacer en cualquier momento del ataque, ya que simplemente tienes que elegir el tubo (s) lanzatorpedos que usarás para el ataque. Te tendrás que realizar las siguientes preguntas:

¿Debe ser un disparo de popa o de proa?
Si todos los factores son idénticos, es mejor que los virajes del ángulo de giro que realizan los torpedos sean lo más pequeños posibles. También existen límites para establecer un ángulo de giro: +/- 90° al comienzo de la guerra; +/- 135° más adelante.

¿Qué torpedo debería utilizar?
No es práctico recargar un torpedo antes del ataque, ya que es un proceso que requiere mucho tiempo. Por lo tanto, el estado actual de la carga determinará las opciones para el tubo (s) lanzatorpedos. Comprueba el panel de Estado de las Armas para más información sobre carga de torpedos.

¿Necesito más de un torpedo para este blanco?
Los blancos grandes requieren múltiples disparos, ya sean como una salva (lanzamiento de dos o más torpedos simultáneamente) o como una sucesión de lanzamientos. Es una buena estrategia que cada torpedo apunte a un lugar diferente en el mismo blanco, debajo del mástil, en las chimeneas, o donde tú consideres que es un punto débil. En el caso de la sucesión de lanzamientos individuales, coloca el punto de mira de la óptica en el punto de impacto deseado. El ordenador de datos del torpedo es una herramienta sencilla que tomará la información sobre la marcación actual como blanco, lo que permite lanzamientos muy precisos.

Si optas por la salva, una manera rápida de ajustar el ángulo de dispersión correcto es que la óptica apunte a los extremos de la zona de impacto deseado del blanco. Ten en cuenta el intervalo de marcación que se abarca en el proceso, e introdúcelo como ángulo de dispersión en el TDC.

La salva puede ser también una buena solución cuando quieras asegurarte que impactas en el blanco, independientemente de su maniobra previa al impacto. El ángulo que se abarca por la dispersión de los torpedos se ajustará con el fin de cubrir todas las rutas posibles que pudiera realizar el blanco. Ten en cuenta el desplazamiento hacia delante del blanco como un factor de su capacidad para maniobrar.

Ataque

En este punto, ya estás preparado para lanzar el torpedo. Para acelerar el proceso y evitar cambios repentinos en los datos del blanco que echarían a perder el lanzamiento, abre los tubos lanzatorpedos antes de recoger los datos.

Antes de disparar, se debe realizar una evaluación final de la situación. Ten en cuenta los siguientes consejos:

- Si todos los factores son idénticos, es mejor una distancia más corta (siempre y cuando se cumplan las distancias de armamentos).
- Cuanto más alta sea la velocidad del torpedo, menores serán las posibilidades de que el blanco lo evite.
- Cuanto más cerca esté la marcación de 0° (o 180° para los disparos de tubos de popa), menos importantes serán los errores de estimación de distancia.

Es mejor atacar desde el través (AOB ~ 90°).

Ataques a blancos múltiples
Tal y como predijo el Almirante Doenitz años antes de la Segunda Guerra Mundial, el principal método ofensivo de los submarinos alemanes, era atacar a los convoyes por la noche y en superficie. El submarino era muy adecuado para este objetivo, y con algo de práctica, tú también podrás destacar en esta misión.

La clave que tienes que recordar cuando ataques a un convoy es que todos los buques comparten el mismo rumbo y velocidad. Una vez que determines estos factores para un buque mercante, rápidamente podrás, teniendo en cuenta la carga del torpedo, atacar a multitud de blancos.

En el caso de los blancos que no realizan maniobras, el TDC corregirá de manera automática el ángulo desde la proa en relación con la marcación que transmite las ópticas. Ya que el rumbo del buque no varía, se trata simplemente de una cuestión de cálculo matemático. Puedes usar esto en beneficio tuyo, ya que la calculadora también corregirá automáticamente el AOB cuando apuntes la óptica a otro buque que lleve el mismo rumbo, como en el caso de, ya habrás adivinado, un convoy.

SCAN BY MALDINI200
WWW.PCTORRENT.COM